

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Produced by
Omega Force

ÍNDICE

Empezar a jugar	2
Controles de batalla	6
Pantallas de juego	12
Mejorar a los oficiales	16
Jugar online	20

Diseño del manual: Satoshi Yamaguchi

*Todas las capturas de pantalla son de la versión de desarrollo del juego.

*Las características del juego que se describen en este manual podrían cambiar en la versión final.

Si quieres rellenar nuestra encuesta sobre el juego, accede a la siguiente dirección web:

<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/dw8/>

Inicio

- 1 La primera vez que juegues se crearán datos de guardado. Si ya hay datos de guardado, se cargarán automáticamente.
- 2 Si pulsas START durante el vídeo de introducción o en la pantalla del título, pasarás al menú principal.



Seleccionar modo

Selecciona un modo de juego al que jugar.

*Cuando tengas datos de guardado temporales [pág. 5](#), aparecerá la opción "Continue" (Continuar) en el menú.

Story Mode (Modo Historia)

Selecciona un reino y juega a lo largo de su historia. Podrás seleccionar a uno de entre los 2 y 4 oficiales disponibles para jugar en cada escenario.

Si eliges "Select Stage" (Seleccionar escenario) en la pantalla de selección de historia, podrás jugar a un escenario que ya hayas completado.

*El desarrollo de los oficiales se comparte en todos los modos de juego.




Aprender los controles con el tutorial

Si seleccionas "Tutorial" en la pantalla de selección de escenario en el Story Mode (Modo Historia), puedes jugar a un escenario de tutorial que te ayuda a aprender los controles del juego.

Hay un total de 4 escenarios de tutorial: Wei, Wu, Shu y Jin.



Free Mode (Modo Libre)

Juega en escenarios o con oficiales que hayas desbloqueado en el Story Mode (Modo Historia). También puedes editar los trajes de los oficiales (botón ). A medida que juegues en el Story Mode (Modo Historia), también podrás desbloquear nuevos escenarios únicos del Free Mode (Modo Libre).

*El desarrollo de los oficiales se comparte en todos los modos de juego.



Hypothetical (Situaciones hipotéticas)	Determina si se deben añadir las situaciones hipotéticas desbloqueadas en el Story Mode (Modo Historia).
NPC costumes (Trajes de los PNJ)	Determina si los personajes no jugables podrán usar los trajes que hayas seleccionado en la galería.

Ambition Mode (Modo Ambición)

Ponte a prueba en varias batallas y consigue aliados y materiales para desarrollar las instalaciones necesarias para construir un Tongquetai. Tu meta en este modo es conseguir que el emperador acabe de tu lado.

*El desarrollo de los oficiales se comparte en todos los modos de juego.



Gallery (Galería)

Ve modelos de los oficiales, vídeos del juego y más.

A medida que prograses en el juego, desbloquearás más elementos que podrás ver en la galería.

Encyclopedia (Enciclopedia)

Lee sobre la historia de los Tres Reinos, así como de sus oficiales, batallas, terminología y cronología.

Juego cooperativo

Puedes jugar una partida en cooperativo junto con otro jugador. En el Story Mode (Modo Historia) o el Free Mode (Modo Libre), el jugador 2 puede pulsar START cuando se muestre "2P PRESS START" (J2 PULSA START) en la esquina superior derecha en lugares como la pantalla de selección de oficial antes de la batalla, en la pantalla de información, etc. En el Ambition Mode (Modo Ambición), el jugador 2 puede pulsar START cuando se muestre "2P PRESS START" (J2 PULSA START) en la esquina superior derecha de la pantalla de información [pág. 14](#) cuando estás en el campamento.

También puedes jugar online con dos jugadores [pág. 20](#).



Options (Opciones)

Ajusta la configuración del juego. Selecciona "Apply" (Aplicar) para aceptar los cambios de configuración.

Display (Pantalla)	Map (Mapa)	[Semi-auto/Auto/Manual] (Semiautomático/Automático/Manual): cambia la forma en que el mapa mostrará información cuando haya novedades en la batalla. Semi-auto (Semiautomático): cambia automáticamente al mapa general. Auto (Automático): después de cambiar al mapa general, volverá a la configuración del mapa anterior. Manual: el mapa no cambiará cuando haya novedades en la batalla.
	Health bars (Barras de vida)	[On/Off] (Sí/No): muestra u oculta los indicadores de vida que aparecen sobre las cabezas de los enemigos.
	Subtitles (Subtítulos)	[On/Off] (Sí/No): activa o desactiva los subtítulos en los eventos (videos).
	Enemy direction (Dirección del enemigo)	[On/Off] (Sí/No): activa o desactiva el indicador que muestra la dirección del oficial enemigo al que se tiene como objetivo actual.
Controller (Mando)	Assisted controls (Controles asistidos)	[Off/On] (No/Sí): activa o desactiva los controles asistidos, que permiten que sea más fácil realizar ataques específicos en ciertas condiciones.
	Camera - vertical (Cámara - vertical)	[Normal/Inverse] (Normal/Invertida): cambia los controles para mover la cámara hacia arriba o hacia abajo.
	Camera - horizontal (Cámara - horizontal)	[Normal/Inverse] (Normal/Invertida): cambia los controles para mover la cámara hacia la izquierda o hacia la derecha.
	Targeting (Encuadrar)	[Normal/Auto] (Normal/Automático): elige si la cámara debe seguir automáticamente a los oficiales enemigos mientras te mueves lateralmente.
	Vibration (Vibración)	[On/Off] (Sí/No): activa o desactiva la función de vibración del Mando Xbox 360.
Sound (Sonido)	Button Settings (Configuración de los botones)	Asigna acciones a cada uno de los botones del mando.
	Music volume (Volumen de la música)	Ajusta el volumen de la música de fondo del juego.
	Sound effects volume (Volumen de los efectos de sonido)	Ajusta el volumen de los efectos de sonido del juego.
	Voice volume (Volumen de voz)	Ajusta el volumen de las voces del juego.
	Sound test (Prueba de sonido)	Reproduce canciones que ya has oído durante el juego.
Reset officers (Restablecer oficiales)		Restablece los atributos de todos los personajes a sus valores predeterminados.
Save/Load (Guardar/Cargar)		Guarda o carga la partida.

Guardar y cargar

La forma de guardar y cargar cambiará en función del modo.

Guardar

Guardado automático

El juego guardará datos automáticamente en momentos como después de una batalla.

*Se requieren al menos 708 KB de espacio libre para guardar.

Guardado manual

Puedes seleccionar "Save" (Guardar) en la pantalla de información [pág. 14](#) que aparece antes de una batalla.

En el Ambition Mode (Modo Ambición), puedes guardar si seleccionas "Save" (Guardar) en la pantalla de resultados que aparece tras una batalla.



Cargar

Puedes continuar la partida desde la última vez que guardaste seleccionando "Continue" (Continuar) al elegir una historia en el Story Mode (Modo Historia) o al principio del Ambition Mode (Modo Ambición).



Guardar y cargar durante una batalla

Si seleccionas "Save" (Guardar) en la pantalla de información [pág. 14](#) durante una batalla en el Story Mode (Modo Historia) o el Free Mode (Modo Libre), podrás guardar la partida durante la batalla. Si seleccionas "Continue" (Continuar) en el menú principal, podrás reanudar la partida en la batalla.

*Si guardas en el Story Mode (Modo Historia), el Free Mode (Modo Libre) o el Ambition Mode (Modo Ambición), se borrarán tus datos de guardado temporales.

Controles básicos

Estos son los controles básicos para la pantalla de batalla.



Mando Xbox 360

LT Gatillo izquierdo

Llamar al caballo/Montar caballo

Llama a tu caballo para que te acompañe. Mantén pulsado **LT** para montarte en él.

LB Botón superior frontal izquierdo

Bloquear/Moverse lateralmente

Te protege contra el ataque de un enemigo desde el frente. Sin embargo, un ataque fuerte del enemigo puede romperte la guardia. Puedes mantener pulsado **LB** y usar el stick izquierdo para moverte mientras sigues mirando al frente.

Salto mortal

Pulsa **LB** para recuperar el equilibrio después de ser golpeado en el aire por el ataque de un enemigo.

Mando de dirección / L stick izquierdo

Moverse/Nadar

Mueve a tu personaje. También puedes nadar en el agua.

Botón START

Mostrar pantalla de información

RT Gatillo derecho

Cambiar mapa [pág. 13](#)

Cambia entre el mapa general y los mapas ampliados.

RB Botón superior frontal derecho

Ataque de cambio [pág. 10](#)

Contraataque de cambio [pág. 10](#)

Cambia tu arma equipada mientras atacas al enemigo.

Botón Y

Ataque fuerte [pág. 8](#)

Ataque EX [pág. 8](#)

Realiza un potente ataque. Puedes usarlo para encadenar ataques normales con técnicas especiales.

Salto con caballo

Salta con el caballo que estás cabalgando.

Botón X

Ataque normal [pág. 8](#)

Realiza un ataque rápido contra el enemigo.

Botón B

Ataque Musou [pág. 9](#)

Realiza un movimiento demoledor único de cada personaje. Usar este ataque consumirá 1 unidad de tu indicador de Musou.

Botón A

Saltar

Hace saltar a tu personaje. Cuanto más tiempo mantengas pulsado **A**, más alto saltarás.

Montar a caballo/Desmontar

Pulsa **A** para montarte en un caballo que tengas cerca. También puedes pulsar **A** para bajarte del caballo que estás cabalgando.

Escaleras

Puedes subir por escaleras pulsando **A** cuando estés cerca de ellas. Puedes soltarte rápidamente para caer al final de la escalera pulsando **A**.

R Stick derecho

Mover cámara

Botón de stick derecho

Furia [pág. 11](#)

Entra en un estado de furia que consumirá el indicador de furia.

*Puedes consultar los controles de sitios como la pantalla de información en la guía de botones de la parte inferior de la pantalla. Además, puedes pulsar START para pasar las escenas de eventos.

*Si pulsas BACK y START a la vez, saldrás de la partida y volverás a la pantalla del título.

*Puedes cambiar los controles asignados a cada uno de los botones si vas a "Controller" (Mando) [pág. 4](#) en el menú de opciones.

*Puedes activar o desactivar la función de vibración en Vibration (Vibración) [pág. 4](#), en el apartado Controller (Mando) del menú Options (Opciones).



Ataque normal

Botón X

Un ataque normal. A medida que aumente tu nivel, podrás realizar aún más ataques consecutivos.

Ataque saltando

Durante un salto... Botón X

Ataca mientras saltas.

Ataque corriendo

Tras correr una distancia corta... Botón X

Ataca mientras saltas. Los tipos y efectos de las técnicas variarán en función del arma.



Ataque fuerte

Botón Y

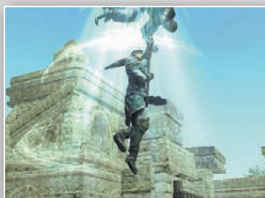
Un ataque potente que puedes encadenar tras un ataque normal para realizar varios combos. A medida que aumente tu nivel, también aumentarás los tipos de ataques fuertes que puedes realizar.

*Puedes consultar los controles seleccionando "Move List" (Lista de movimientos) en el apartado "Officer Info" (Información del oficial) de la pantalla de información (botón START).

Ataque fuerte saltando

Durante un salto... Botón Y

Realiza un ataque fuerte mientras saltas.



Ataque EX

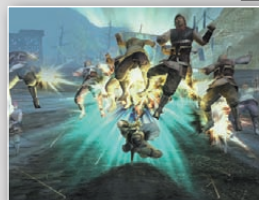
Botón Y

Un ataque que puedes usar cuando tienes equipada el arma favorita de tu personaje (armas con el marcador EX).

Los controles varían en función del arma.

*Podrás usar este ataque cuando aumente tu nivel.

*Puedes consultar los controles seleccionando "Move List" (Lista de movimientos) en el apartado "Officer Info" (Información del oficial) de la pantalla de información (botón START).



Ataque Musou 1

Botón B

Ataca con un movimiento demoledor único de cada personaje. Puedes usarlo cuando se haya llenado al menos 1 unidad de tu indicador de Musou. Puedes seguir atacando hasta que hayas gastado la unidad de tu indicador de Musou.

Cómo llenar el indicador de Musou

- Haz daño a un enemigo
- Tu indicador de vida está en rojo
- Recibe daño de un enemigo
- Obtén objetos como vino [pág. 15](#)

Ataque Musou aéreo

En el aire... Botón B

Realiza un ataque Musou aéreo.

*Podrás usar este ataque cuando aumente tu nivel.

Ataque Musou 2

+ Botón B

Este es un movimiento demoledor especial.

*Podrás usar este ataque cuando aumente tu nivel.

Verdadero ataque Musou

Cuando tu indicador de vida esté en rojo... Botón B

Cuando tu indicador de vida esté en rojo, podrás hacer un ataque Musou aún más poderoso.

Ataque Musou doble

Jugando con 2 jugadores... Botón B

Cuando juegues con 2 jugadores [pág. 3](#) o bien online [pág. 20](#), el jugador 1 y el 2 pueden realizar un poderoso ataque Musou si permanecen cerca el uno del otro y pulsan B más o menos a la vez.

Ataque de furia/Verdadero ataque de furia

Durante un estado de furia... Botón B

Cuando estés en un estado de furia [pág. 11](#), puedes realizar un poderoso Ataque de furia pulsando B. Puedes seguir atacando si pulsas B repetidamente. Asimismo, si causas una cierta cantidad de daño con un ataque de furia, se convertirá en un Verdadero ataque de furia. Si derrotas a un enemigo con un Verdadero ataque de furia, aparecerá un pergamino de bambú [pág. 15](#).





Ataque de cambio

Botón superior frontal derecho

Cambia de armas mientras realizas un ataque especial. También puedes usarlo para encadenar un ataque normal o un ataque fuerte.

*Si pulsas **RB** cuando estás montado en un animal, se cambiará tu arma sin atacar.

Contraataque de cambio

Botón superior frontal derecho

Cuando luches contra un enemigo cuya arma tenga ventaja sobre la tuya, puedes realizar un contraataque de cambio. Presta atención a cuándo tu enemigo usa su ataque cargado (verás que se ilumina en verde) y pulsa **RB** para cambiar de armas y realizar un contraataque. Aumentarán tus atributos como el ataque, defensa, etc. y causarás un gran daño a tus rivales.

◆ Comprueba la ventaja/desventaja de la afinidad de las armas con los indicadores que aparecen sobre las cabezas de los personajes.



Ventaja



Desventaja



Carrera relámpago

Botón X

Se mostrará un indicador de espíritu sobre las cabezas de los enemigos cuya compatibilidad del arma tenga ventaja. A medida que ataques al enemigo, el indicador de espíritu se irá vaciando y, cuando se agote completamente, se activará la técnica Carrera Relámpago, que te permitirá abalanzarte sobre el enemigo y atacar.

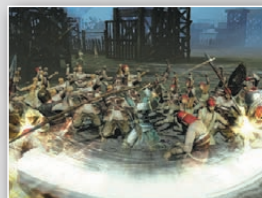
*No puedes hacer una Carrera Relámpago mientras realizas un ataque Musou.

Indicador de espíritu



Este indicador se agotará al atacar: ¡haz una Carrera Relámpago cuando se vacíe completamente!

El indicador volverá a la normalidad.



Furia

Botón de stick derecho

Si tu indicador de furia [pág. 12](#) está lleno y pulsas **Stick derecho**, entrarás en un estado de furia durante un período de tiempo limitado.

Cuando estés en un estado de furia, aumentarán tu ataque, defensa, velocidad de ataque y rango de ataque, podrás atacar continuamente y los ataques enemigos no te tumbarán. Además, se llenará un indicador de Musou.

Si realizas un ataque Musou en un estado de furia, se transformará en un ataque de furia [pág. 9](#). Asimismo, si causas una cierta cantidad de daño con un ataque de furia, se convertirá en un Verdadero ataque de furia.

¡Lucha con el sistema de tres puntos!

¡Conoce la afinidad de tu arma!



Hay tres tipos de afinidad a un arma: cielo, tierra y humanidad. El cielo gana a la tierra, la tierra gana a la humanidad y la humanidad gana al cielo. Esto se conoce como el sistema de tres puntos. Si atacas con un arma que tiene ventaja, harás mucho más daño y el enemigo evitará atacar de forma agresiva, lo que te permitirá liderar la batalla.

¡Sorprende a tu enemigo con un contraataque de cambio!

Si atacas con un contraataque cuando tu arma está en desventaja, tus atributos mejorarán temporalmente y podrás causar una gran cantidad de daño. ¡Esta será tu oportunidad para cambiar las tornas contra un enemigo! No obstante, ten en cuenta que cuando tu arma se encuentre en desventaja, recibirás más daño de los ataques del enemigo, así que asegúrate de bloquear con cuidado y buscar la oportunidad para contraatacar.

¡Pon fin al combate con una Carrera Relámpago!

Cuando luches contra un enemigo cuya arma está en desventaja frente a la tuya, se mostrará un indicador de espíritu sobre su cabeza. Cuando se agote el indicador de espíritu, harás una gran cantidad de daño abalanzándote sobre el enemigo. También atacarás a los enemigos de tu alrededor, así que intenta atraer a todos los que puedas cuando realices una Carrera Relámpago.

Pantalla de batalla

*Durante una partida de 2 jugadores (pág. 3), la pantalla se dividirá en una mitad superior y otra inferior.

Información del enemigo

El nombre, la vida, el tipo y la afinidad del arma del enemigo.

Cielo Tierra Humanidad (pág. 11)

Marcador del objetivo

El oficial contra el que estás luchando.

Ventaja/Desventaja de afinidad

(pág. 10)

Contador de cadena

El número de golpes consecutivos realizados contra el enemigo.

Indicador de furia

Podrás entrar en un estado de furia cuando se llene. El indicador se llena causando daños al enemigo.



Indicador de Musou

Puedes realizar un ataque Musou (pág. 9) cuando se haya llenado al menos 1 unidad de este indicador. Puedes tener 2 o más unidades cuando aumente tu nivel.

Armas

El arma de la izquierda es la que estás usando actualmente y la de la derecha es tu arma de reserva. El color indica su afinidad (cielo, tierra o humanidad). Puedes cambiar a tu arma de reserva pulsando (pág. 15).

1. Arma 1
2. Arma 2

Ex Un arma capaz de usar un ataque EX.

Indicador de vida

La vida restante de tu personaje. El color del indicador cambiará a medida que recibas daño: (Azul) (Amarillo) (Rojo).

La batalla terminará si se agota este indicador.

Tiempo restante



Contador de K.O.

El número de enemigos que has derrotado.

Efectos de los objetos de mejora

Tu arma u otras zonas parpadearán cuando los objetos de mejora (pág. 15) aumenten tus atributos.



Moral

La moral de los dos ejércitos (aliados: azul; enemigos: rojo). Esto cambia en función de las condiciones de la batalla, y la gente peleará con más ganas cuando su moral sea alta.

Mapa

Puedes usar (pág. 11) para cambiar entre el mapa general y el mapa ampliado.

● Mapa ampliado



- ▲ Ubicación y orientación del jugador
- Caballo (animal)
- Oficial aliado
- Capitán aliado
- Soldado aliado
- Arma de asedio aliada
- Oficial de condición de derrota
- Oficial enemigo
- Capitán enemigo
- Soldado enemigo
- Arma de asedio enemiga
- Oficial de condición de victoria
- ◆ Ubicación objetivo

● Mapa general



Punto de generación de la misión

Diferencias de elevación (naranja)

▼ Puedes saltar hacia elevaciones bajas desde las más altas.

Límites (negro)

No puedes sobrepasar este punto.

Puerta del enemigo (rojo)

No puedes sobrepasar este punto.

Puerta de los aliados (azul)

Puedes pasar por aquí (se abre cuando te acercas a la puerta).

Señal de prohibido



No puedes pasar más allá de esta señal.

Pantalla de información

Puedes pulsar START para mostrar la pantalla de información antes o durante la batalla.



★ Solo se muestra en el Ambition Mode (Modo Ambición).

Battlefield Info (Información del campo de batalla)	(Durante una batalla) Confirma información como las condiciones de victoria y las ubicaciones de los oficiales. Puedes ver un registro de la información sobre el campo de batalla pulsando	
Mission Info ★ (Información de la misión)	(Durante una batalla) Confirma las misiones recibidas durante una batalla.	
Officer Info (Información del oficial)	Equip Weapons (Equipar armas) / Confirm Weapons (Confirmar armas)	Cambia tu arma pág. 17 . No podrás cambiar de arma durante la batalla. Solo puedes ver y deshacerte de armas.
	Equip Skills (Equipar habilidades)	Puedes equiparte hasta 4 habilidades pág. 19 .
	Select Animal ★ (Seleccionar animal)	Elige un animal para llevarlo a la batalla. También puedes seleccionarlo en el Free Mode (Modo Libre).
	Move List (Lista de movimientos)	Confirma todas las acciones que puedes realizar. También puedes consultar los controles de los ataques EX pág. 6 .
	Select Bodyguard ★ (Seleccionar guardaespaldas)	(Antes de una batalla) Elige al guardaespaldas que te acompañará en la batalla.
	Change Outfit ★ (Cambiar traje)	(Antes de una batalla) Cambia el traje de tu personaje.
	Stats (Estadísticas)	Consulta estadísticas como tu contador de K.O. o combos.
(Antes de una batalla) Camp Management ★ (Gestión del campamento)	Online Ranking (Ranking online)	Compite superando la puntuación de otros jugadores en Xbox LIVE.
	Use Materials (Usar materiales)	Usa los materiales de construcción obtenidos en una batalla para mejorar tus instalaciones.
	Assign Supervisors (Asignar supervisores)	Selecciona a un oficial de tus aliados para que supervise unas instalaciones.
	Set Camp Symbol (Establecer símbolo del campamento)	Cambia el símbolo utilizado para decorar tu campamento. Puedes obtener símbolos a medida que progresses en el juego.
	Set Camp Theme (Establecer tema del campamento)	Selecciona el aspecto del campamento. Puedes cambiar de tema a medida que progresses en el juego.
	Allies (Aliados)	Comprueba los oficiales que se han convertido en tus aliados.
	Bonds (Vínculos)	Comprueba los vínculos que tienes con tus aliados (oficiales famosos).
Change Officer (Cambiar oficial)	(Antes de una batalla) Cambia el personaje con el que jugarás.	
Options (Opciones)	Cambia la configuración de la pantalla, del mando y del sonido pág. 4 .	
2P Exit (Salir J2)	(Antes de una batalla) Cuando juegues con 2 jugadores, el jugador 2 abandonará la partida.	
Quick Match ★ (Partida rápida)	(Online) Empieza una batalla mientras juegas online pág. 20 .	
Online Play ★ (Jugar online) / Offline Play ★ (Jugar offline)	(Antes de una batalla) Conectarse a Xbox LIVE pág. 20 / (Online) Desconectarse de Xbox LIVE.	
Save (Guardar)	(Antes de una batalla) Guarda tus datos de juego actuales pág. 5 .	
Save (Guardar)	(Durante una batalla) Guarda tus datos de juego actuales pág. 5 .	
Exit Battle ★ (Salir de la batalla)	(Antes de una batalla) Abandona la batalla y vuelve al campamento.	
Quit (Salir)	Vuelve al menú principal.	

Objetos durante una batalla

Pueden aparecer objetos cuando rompas vasijas o cajas o cuando derrotes a enemigos. Los objetos desaparecerán poco después, así que asegúrate de recogerlos lo antes posible.



Objetos de recuperación

	Bollo	Recupera 50 puntos de vida.		Vino	Recupera 1 unidad del indicador de Musou.
	Bollo x2	Recupera 100 puntos de vida.		Sello imperial	Recupera completamente tu indicador de Musou.
	Carne	Recupera 200 puntos de vida.		Ungüento de Hua Tuo	Recupera completamente tu vida y tu indicador de Musou.
	Pollo	Recupera 400 puntos de vida.			

Objetos de mejora

	Hacha del Dios de la Guerra	Duplica el ataque durante 30 segundos.		Botas aladas	Aumenta la velocidad durante 30 segundos.
	Armadura del Dios de la Guerra	Duplica la defensa durante 30 segundos.			

Objetos de recompensa

	Pergamino de bambú	Consigue experiencia.		Saco rojo ★	Consigue materiales para instalaciones.
	Oro	Consigue oro.		Saco azul ★	Consigue materiales para armas.
	Cofre	Consigue un arma.		Orbe de bestia ★	Consigue un animal.

★ Solo aparece en el Ambition Mode (Modo Ambición).

★ Aparece en el Free Mode (Modo Libre) y en el Ambition Mode (Modo Ambición).

Atributos de los oficiales

Los atributos de tu oficial aumentan en función del nivel y se pueden mejorar equipando habilidades y armas.

Las armas, las habilidades, los animales y el oro se comparten entre todos los oficiales.

Puedes consultar tus atributos si vas a la pantalla de información (botón START) y seleccionas "Officer Info" (Información del oficial).



Lv. (Nivel)	Cuando se llene tu barra de experiencia (EXP), tu nivel aumentará en 1. A medida que subas de nivel, tus atributos, tus unidades del indicador de Musou, tus técnicas y tus combos también aumentarán. Una vez que llegues a un determinado nivel, podrás usar ataques especiales como ataques Musou aéreos.
Health (Vida)	Perderás la batalla cuando no te quede más vida. La vida máxima aumentará junto con tu nivel.
Attack (Ataque)	Cuanto mayor sea, más daño podrás infligir al enemigo. Aumenta cuando subes de nivel.
Defense (Defensa)	Cuanto mayor sea, menos daño recibirás de los ataques enemigos. Aumenta cuando subes de nivel.
Musou	El número de unidades de tu indicador de Musou. Aumenta cuando subes de nivel.
Compatibilidad <small>pág. 20</small>	Tu compatibilidad con las técnicas especiales del arma. Cuantas más ★ haya, más aumentará el ataque del arma. Cuando haya llegado al máximo, podrás realizar una acción especial. Aumenta cuando subes de nivel.
Weapons (Armas) <small>pág. 18</small>	El arma 1 aparece en la parte superior y el arma 2 en la inferior. Puedes cambiarlas seleccionando "Equip Weapons" (Equipar armas) antes de una batalla.
Skills equipped (Habilidades equipadas) <small>pág. 21</small>	Las habilidades equipadas actualmente. Puedes cambiarlas con la opción "Equip Skills" (Equipar habilidades).
EX Attack (Ataque EX) <small>pág. 10</small>	Un ataque que puedes realizar cuando tienes equipada tu arma favorita.
Animals (Animales)	El animal que has elegido actualmente (Free Mode [Modo Libre] y Ambition Mode [Modo Ambición]). Puedes cambiarlo si seleccionas "Select Animal" (Seleccionar animal).
Total Gold (Oro total)	Puedes obtener oro durante una batalla. El oro te permite comprar armas y otros objetos (Ambition Mode [Modo Ambición]).

Armas

Puedes aumentar el ataque de tu oficial si equipas un arma. Puedes equipar un arma principal y un arma secundaria, y puedes atacar mientras cambias de una a otra en una batalla.

¿Cómo equiparse armas

Antes de una batalla puedes cambiar tus armas si vas a la pantalla de información (botón START) y seleccionas "Equip Weapons" (Equipar armas) en "Officer Info" (Información del oficial).

*No puedes cambiar las armas equipadas durante las batallas.

Rango del arma

Cuanto más ★ haya, mayor será el ataque.

Afinidad pág. 11

Hay tres tipos de armas que forman el sistema de tres puntos: cielo, tierra y humanidad.

Bonificación por compatibilidad

Tu ataque aumentará en función de la compatibilidad con tu arma.

Tipo de arma

Arma favorita pág. 18

Las armas capaces de realizar un ataque EX mostrarán "Ex" junto a ellas.

Elementos

Los elementos de tu arma. No se pueden cambiar.

Obtener armas

Las armas se pueden obtener en la herrería del campamento o abriendo los cofres que aparecen durante una batalla. Si derrotas rápido a un oficial, es posible que dejen un arma también.

Las armas se comparten entre todos los oficiales y se pueden usar en todos los modos de juego.

*En el Ambition Mode (Modo Ambición) puedes mejorar tus armas.



Arma favorita

Cada oficial tiene un tipo de arma que domina a la perfección. Cuando uses su arma favorita, podrás realizar un ataque EX [pág. 8](#).

*No puedes hacer un ataque EX si no usas el arma favorita de tu personaje.



Compatibilidad

Las armas se pueden dividir en cuatro grupos en función de la técnica especial que se puede usar con ellas: Dash (Avance rápido), Dive (Esquivar), Shadow Sprint (Esprint de sombras) y Whirlwind (Torbellino). Cada oficial tiene diferentes niveles de compatibilidad con cada grupo de estas armas (desde ★ a ★★★★★). Si equipas un arma que tiene una alta compatibilidad con tu personaje, se añadirá una bonificación de compatibilidad [pág. 17](#) a tu ataque. La compatibilidad aumenta a medida que sube el nivel de tu personaje, y cuando llegue a su máximo nivel (★★★★★), tu personaje podrá usar la técnica especial correspondiente al tipo de arma cuando se la equipe. Sin embargo, la compatibilidad con cada uno de los grupos de armas está limitada para cada oficial, y solo hay un grupo de armas que puede llegar a su nivel máximo.

Compatibility	
Dash	★
Dive	★★★
Shadow Sprint	★★★
Whirlwind	★★

▲ Puedes consultar tu compatibilidad en "Officer Info" (Información del oficial).

Técnicas especiales

Cuando uses un arma con su compatibilidad al máximo, podrás utilizar la técnica especial asociada a esa arma.



● Dash (Avance rápido) (Bastón, ruletas, abanico de guerra, etc.)

Pulsa **[A]** mientras atacas o en el aire para moverte rápidamente.



● Shadow Sprint (Esprint de sombras) (Espada del general, pica doble, etc.)

Pulsa **[X]** durante un ataque fuerte para cargar hacia adelante e infligir daño al enemigo.



● Dive (Esquivar) (Lanza del dragón, espada creciente, etc.)

Pulsa **[A]** cuando te bloqueen para hacer un escape de emergencia.



● Whirlwind (Torbellino) (Gran hacha, lanza, pica, etc.)

Añade viento a tus ataques normales, lo que causará daño adicional a los enemigos a tu alrededor.

Habilidades

Equipar habilidades puede complementar los atributos de tu oficial y permitirte usar técnicas especiales.

Las habilidades que aumentan los atributos tienen niveles, y cuanto mayor sea este, mejor será el efecto.



Equipar habilidades

Puedes equipar habilidades si vas a la pantalla de información (botón START) y seleccionas "Equip Skills" (Equipar habilidades) en "Officer Info" (Información del oficial). Puedes equipar hasta 4 habilidades.



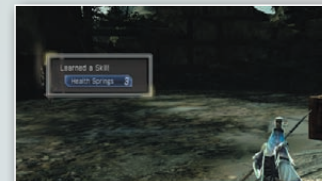
Aprender habilidades

Puedes aprender habilidades en función de tu rendimiento en la batalla, lo que te permite obtener nuevas habilidades o aumentar el nivel de las que ya tengas.

Las habilidades se comparten entre todos los oficiales, de modo que otros oficiales pueden equiparse la misma habilidad si otro la ha aprendido ya. Además, las habilidades se pueden usar en todos los modos de juego.

Cuanto mayor sea la dificultad que elijas, más fácil aprenderás habilidades.

*El nivel de las habilidades no equipadas también aumentará.





ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv